

# Tvilling Bergen

Ett äventyr för

**Drakar & Demoner**

STI

Tryckt i Göteborg, 1983.
Spelverksta'n Titan Hb
Gibraltargatan 22
411 32 GÖTEBORG

**Ide:** *Thomas Gunnarsson*
**Bearbetning:** *Kjell Regmer*
**Teckningar:** *Lena Essedal och Per Ryberg*

*Ett speciellt tack till Pelle Beijar för hans finurliga fälla, Henrik Gudmunsson för hans reptilmän samt till Mikael Börjesson för besvärjelsen FÄLLA och för givande diskussioner och hjälp med regeltolkningar.*

## Innehåll

# 1 Äventyrets start

Detta äventyr är gjort för dig som är spelledare i Drakar & Demoner. Om du är en spelare bör du, för ditt eget nöjes skull, sluta läsa omedelbart.

Du som är spelledare bör däremot noga läsa igenom hela äventyret, helst flera gånger, så att du slipper sitta och bäddra och leta under spelets gång. Det finns inget som är så tråkigt för spelarna som en SL som ideligen avbryter sig för att sitta tyst och läsa för sig själv.

Du behöver inte kunna allting utantill, men läs äventyret så noggrant att du verkligen förstår vad som sägs och var det sägs.

Äventyret startar i den lilla byn Vindpina, en blåsig håla belägen c:a 5 dagsmarscher från Sarnath (Gamla Sarnath) och 3 dagsmarscher från Tvillingbergen.

Byn består av smedja, värdshus, kyrka, handelsbod, stall, stenhuggare/begravningsentreprenör, vävare, mjölnare, fattighus och ett tiotal bondgårdar. Intill byn rinner Laxforsen. Här ligger också enda vadstället över Laxforsen.

Det har precis börjat skymma och ute blåser det upp rejält. Inne på värdshuset Säckpipan (namnet kommer av att det drar och visslar genom takbjälkarna på huset), där spelarna befinner sig, är det dock varmt och skönt. Värdshusvärden Talgar har precis burit fram några stop med öl till spelarna och nu vill han ha betalt (2kö/ pers). Då öppnas dörren och in träder smeden och mjölnaren. Att det är smeden och mjölnaren kan med en gång konstateras när man ser deras klädsel. De båda männen är goda vänner och beställer under skratt och prat var sin öl. Talgar och smeden är väldigt lika varann, i själva verket är de bröder. Efter att ha fått sina öl sätter de sig vid ett bord bredvid spelarnas (det är ett litet värdshus och nästan alla borden är belägna bredvid spelarnas).

En stund efter det att mjölnaren och smeden slagit sig ner öppnas åter dörren. Denna gång kommer det in en gammal gubbe. När gubben får syn på spelarna skiner han upp och visar ett tandlöst grin. Han går fram till värdshusvärden och



för en viskande konversation. Därefter han går fram till spelarnas bord och frågar om han får slå sig ner. Gubben är pratsjuk och börjar prata om byn, att han heter Kie och att han bor på fattighuset i utkanten av byn. Efter en kort tystnad frågar han om spelarna är »ett nytt följe tockena där äventyrare» som skall försöka hitta trollkarlarna Swarzard och Kobblers skatt. Om spelarna säger att de aldrig hört talas om någon sådan skatt eller några sådana trollkarlar erbjuder sig Kie att berätta Tvillingbergens historia om de bjuder honom på en öl. Så börjar han berätta:

## 2 Bakgrundshistoria för spelarna och SL

För ett halvt sekel sedan började oroligheterna vid bergen Simenov och Menov. Två mäktiga magiker hade sina fästen på var sitt berg. De låg ständigt i fejd med varandra, för båda ville ha herraväldet över den halvö som bergen ligger på. De skickade ut grupper med troll och andra mörka väsen för att försöka ta död på varandra, förstöra varandras borgar eller på annat sätt ställa till förtret. För att finansiera räderna plundrades landsbygden och byarna runt omkring.

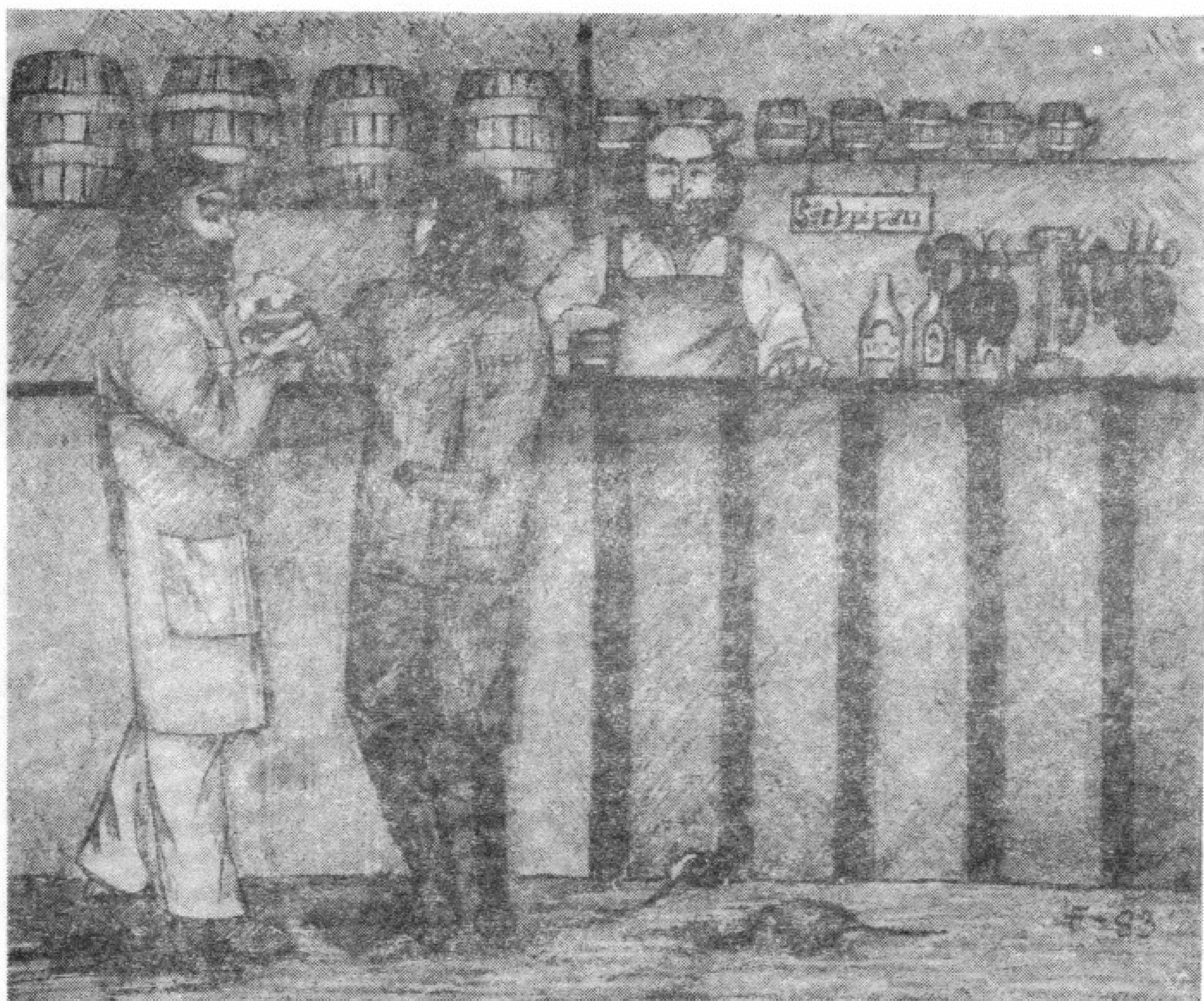
Under åren som gick lyckades dock ingen av dem få något bestående övertag över den andre. För ungefär fyrtio år sedan föddes Flamroll och Lokfaste. Flamroll var son till Swarzard och Lokfaste till Kobbler. De uppfostrades naturligtvis i samma anda som sina fäder.

Med åren drog sig Swarzard och Kobbler tillbaka och överlät åt sönerna att

göra upp om herraväldet. Ingen av sönerna var dock särskilt intresserad av att sluta sina dagar på samma sätt som sina fäder, utan träffades i hemlighet och smidde gemensamma planer. De bestämmde sig för att göra slag i saken och slå sina påsar ihop. En mörk natt när månen stod i nedan mördade de sina fäder. Efteråt lät de begrava dem i ett gravkummel mittemellan bergen. Strax därpå tog de sina härar och drog norrut för att sätta skräck i den hederliga bondebefolkningen.

## 3 Rykten

Strax efter det att Kie har berättat klart dricker han upp det sista av ölet och säger att han måste tillbaka till fattighuset. Skulle spelarna vilja bjuda honom på mera öl låter han sig lätt övertalas, han vet dock inget mer om Tvillingbergen eller om trollkarlarna.



Då Kie lämnat värdshuset kommer smeden och mjölnaren fram, de säger att vad Kie berättar måste man ta med en nypa salt, han gör nämligen nästan vad som helst för en gratis öl. Dock finns det kanske en nypa sanning i vad Kie säger, för det cirkulerar en massa rykten i byn.

**SL:** Det gäller att göra spelarna ordentligt nyfikna, målet är att få dem att gå runt i byn, prata med folket och då snappa upp en del rykten.

Dessa rykten cirkulerar i byn:

**1** Tvillingbergen ligger på en halvö vid havet 3 dagsmarscher (till fots) söder om byn.

**2** Sönerna har vidtagit försiktighetsåtgärder mot gravplundrare och installerat ett larmsystem som går till borgen på ett av bergen.

**3** Flamroll har lämnat en grupp svartalfer i sin borg för att övervaka sitt och Lokfastes område.*

**4** Flamroll och Lokfaste har lämnat värdesaker och annat som de inte kunnat eller velat ta med sig i gravkumlet för att de skall vara i säkert förvar.

**5** I gravkumlet har installerats en del fällor för att gravplundrare ej skall kunna ta sig därifrån levande.

**6** Gravkumlet är byggt i mer än en våning.

**7** Det finns en bakväg in/ut från gravkumlet som är väl dold och mycket svår att hitta.

**8** Flamroll och Lokfastes rikedomar är gömda under en lös sten i det stora gravkumlet. F

**9** Flamroll och Lokfaste är på väg tillbaka till halvön för att se om allt står rätt till. F

**10** Det sägs att själva gudarna åtagit sig att bevaka graven tills Flamroll och Lokfaste återvänder. F

**11** Ett gäng reptilmän gör trakterna osäkra.

**12** Ingen som gett sig av söderut för att undersöka gravkumlet har någonsin återvänt.

**SL:** När det står F innebär detta att det är en falsk ledtråd (detta vet naturligtvis inte spelarna).

* Detta är i och för sig sant, men svartalferna har för länge sedan övergivit borgen då den flitigt frekventerades av hungriga troll och reptilmän.

# 4 Resan till gravkumlet

På resan till gravkumlet kan det hända att spelarna råkar ut för de hungriga bestar som lever i vildmarken. Slå 1T6 2 gånger per dygn (dag och natt) och konsultera tabellen nedan. Ett streck markerar att ingenting händer. Kommer ett nummer upp två gånger räknas den andra och de påföljande gångerna som om de varit ett streck (ingenting händer).

1-

2-

3 **2 dvärgar.** Gorin och Drego är bröder och angriper inte om de inte blir provocerade. Har spelarna gått vilse kan dvärgarna visa dem rätt (kostar 10sp). De är inte intresserade att hjälpa spelarna på annat sätt.Gorin har 17sp och Drego 26sp.

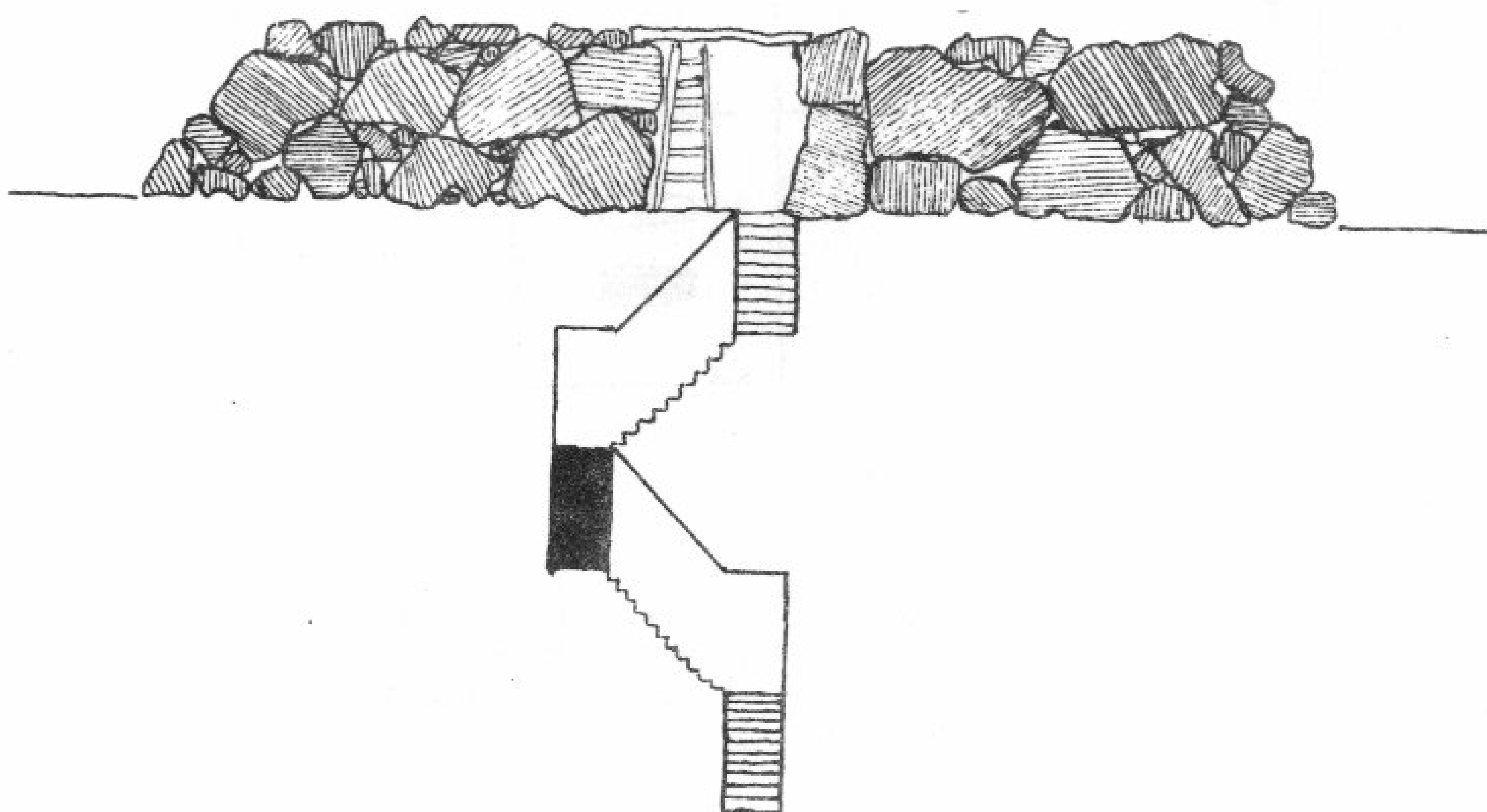
4 **4 Troll.** Trollen har inte fått något att äta på två dagar, de är ute och jagar, har de tur kanske de kan fånga en människa eller två......

5 **2 Lyktgubbar.** Mist och Fog upptäcker spelarna antingen vid skymningen eller vid gryningen.

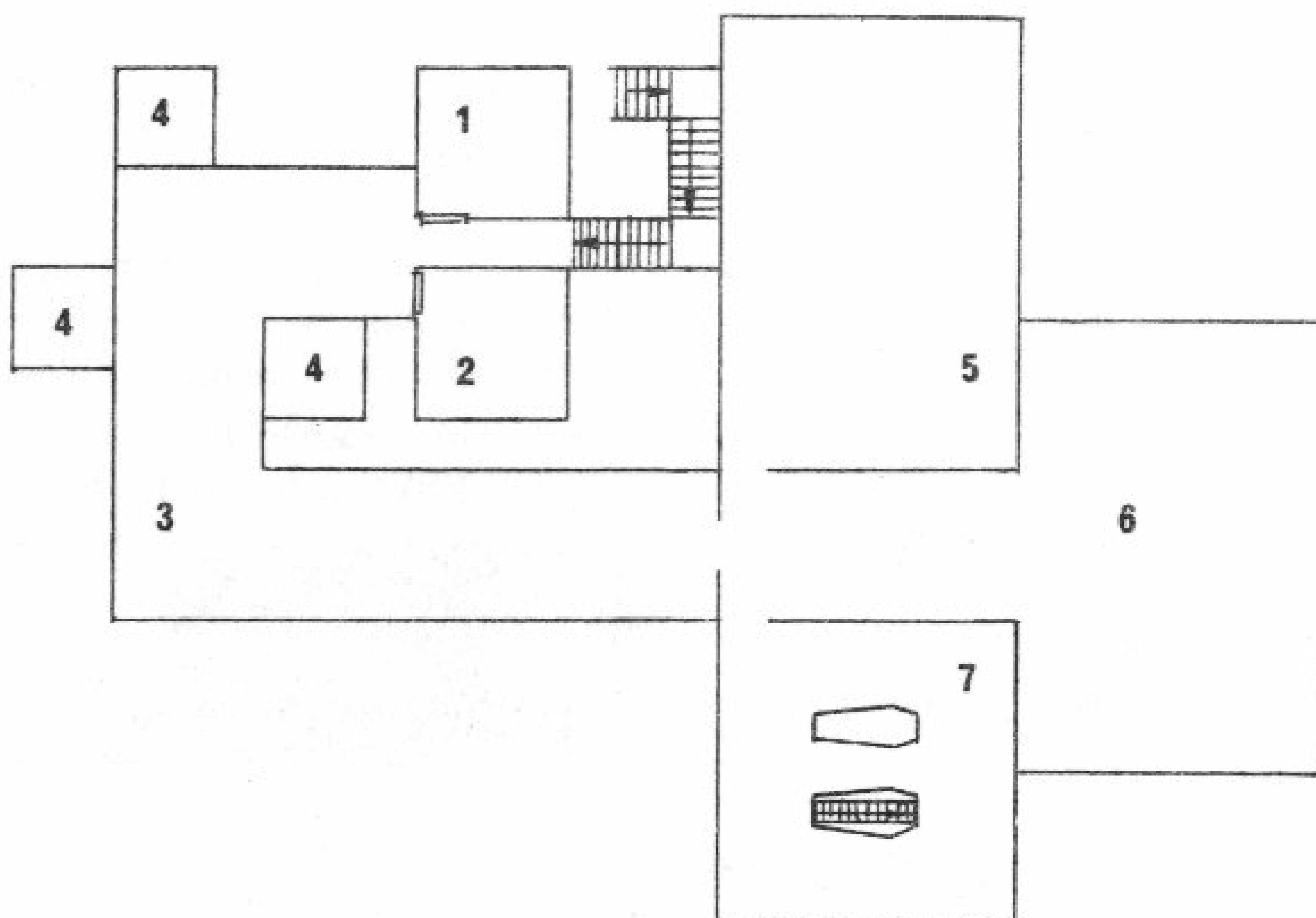
6 **3 Reptilmän.** Reptilmännen, som alla är bröder, har varit vid Dypölen för att hälsa på sina kusiner. På hemvägen har de stött på och dödat en hjort som de bär fastbunden på en stång emellan sig.

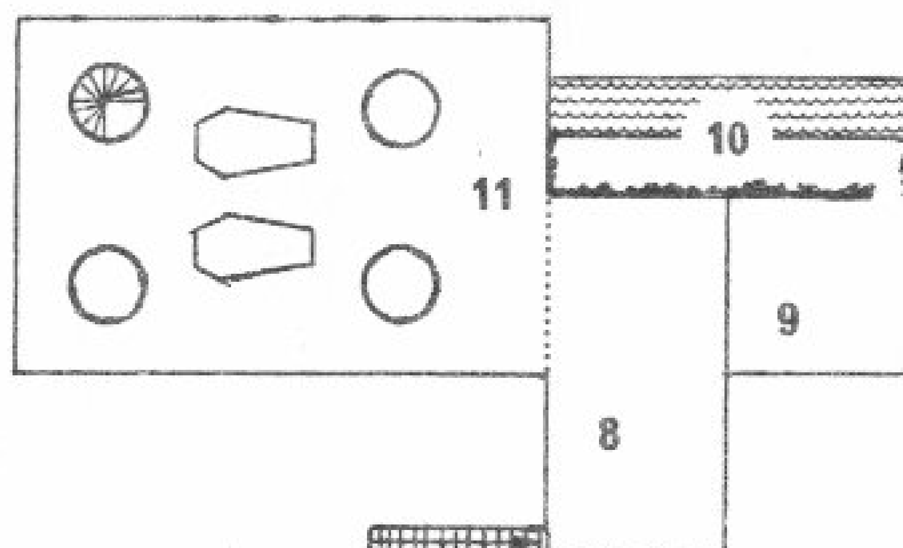


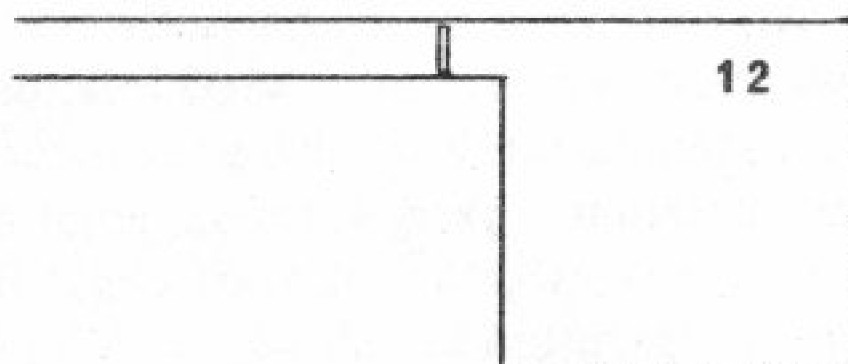
# 5 Framme vid gravkumlet



Gravkumlet består av ett stenröse, 3m högt och 20m i diameter. Om man kliver upp på röset ser man att på toppen ligger en stenplatta 2x2m (STO 21). I stenplattan finns inskrivet med svårlästa bokstäver (slå Läs och Skrivkunnighet): »Här vilar Swarzard och Kobbler, men knappast i frid». När spelarna sedan försöker ta bort stenplattan konsulteras motståndstabellen. När väl stenplattan är borta slår en instängd, fuktig vindpust emot äventyrarna. Rakt ner är ett hål 1,5x1,5m och efter ena sidan är fästat en stege. Hålet är ca 3m djupt. Stegens tre nedersta pinnar är förruttnade och har bara STY 4 (slå mot karaktärens STO). Skulle stegen gå sönder faller karaktären och får 1T6 i skada, endast läder och tyg skyddar.


4
1
4
4
2
5
3
6
7


10
11
9
8


12

# 6 I kumlet

Väl nedanför stegen slingrar sig en trappa ytterligare 9m nedåt. Trappan är 1m bred, detta innebär att spelarna måste gå på rad nedåt, det är nämligen för smalt för att man skall kunna gå fler i bredd.

## 6.1 Vaktrum

**Överblick :** Fyrkantigt rum innehållande 2 st skelett.
**Granskning:** 3x3x2.5m
**Bestar:** 2 st skelett: A och B.
**SL:** När spelarna avancerar framåt i korridoren öppnas dörren till rum 1 och skeletten rusar ut för att försvara kumlet.

## 6.2 Vaktrum

**Överblick:** Fyrkantigt rum innehållande två till synes döda människor. 3 st anfallande skelett.
**Granskning:** 3x3x2.5m. Kropparna är svårt förruttnade de är f.d. äventyrare som slagits ihjäl av skeletten. De har bastardsvärd, liten sköld, hårdvaxat läder samt 25sp resp. 40kö.
**Bestar:** 3 st skelett: C, D och E.
**SL:** Dessa tre skelett väntar med att attackera tills antingen spelarna går in i rum 2, men helst försöker de attackera spelarna i ryggen när de går neråt korridoren.

## 6.3 Korridor

**Överblick:** U-formad korridor.
**Granskning:** För korridorens mått se karta.
**Dolda ting:** 3 st stenplattor i golvet, 0,5x0,5m, dessa stenar öppnar hemliga luckor efter golvet till rummen 4.
**SL:** Kräv av spelarna att få veta precis var de går, varje person tar upp en ruta. Om personerna trampar i en av rutorna med stenplatta i, slå hemligt karaktärens Lyckokast, misslyckas kastet öppnas ljudlöst en av luckorna till något av rum 4. En sten kan endast öppna ett rum.

## 6.4 Ormkammare

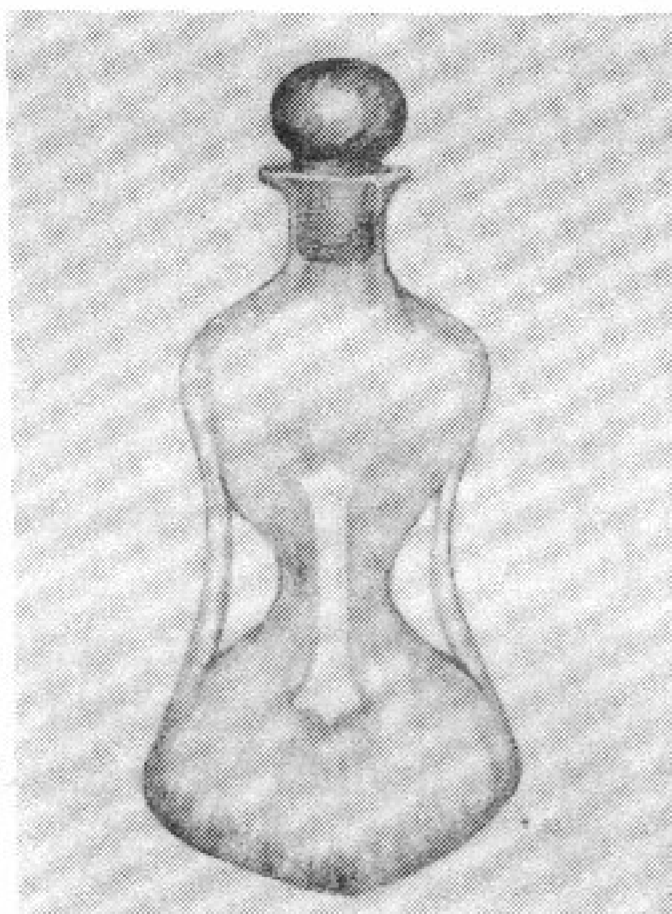
**Överblick:** Litet, lågt rum innehållande ormar.
**Granskning:** 2x2x1m. 5 st ormar, om man lyckas med ett Lyckokast vet spelarna att det är giftormar.

**Dolda ting:** Luckorna till ormkamrarna.
**Bestar:** I varje rum finns 5 st giftormar. Om något bett verkligen skadar någon spelare finns det chans att denne dessutom blir förgiftad. Varje orm har ett gift som gör 3T6 i skada. Effekten hos ett ormgift måste övervinna offrets skadepoäng på motståndstabellen. Om detta lyckas tillfogar det sin skada på offret, annars halva sin effekt.
**SL:** När någon spelare utlöst fällan i 3 slingrar sig ormarna långsamt fram ur sina hålor. Om spelarna tar sig tillbaka samma väg som de tagit sig in kommer de att finna ormarna utspridda över golvet.

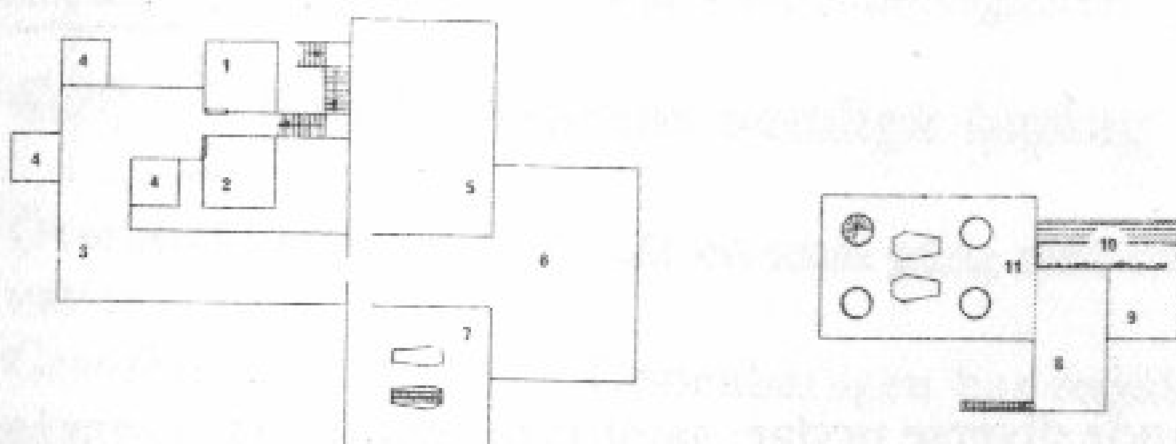
## 6.5 Kapell

**Överblick:** Stort rum med bänkar, ett altare med ljus. Mellan ljusen står en liten kristallkula på en piedestal, väggen bakom altaret är täckt av ett draperi.
**Granskning:** 6x9x2,5m. 10 st bänkar och längst fram ett altare 2x1x1m. Ljusstakarna på altaret är av silver och värda 40sp/st. Ljusen är inte några billiga vaxljus utan riktiga stearinljus, de är värda 10sp/st. Om någon tar på kristallkulan försvinner den.
**Skatter:** Se granskning.
**SL:** Kristallkulan innehåller en 4:e gradens FÄLLA och en 4:e gradens TELEPORTERA: kulan teleporteras till Lokfastes borg, där det var meningen att den skulle larma de svartalfer som numera flytt.

## 6.6 Förvaringsrum



**Överblick:** Stort rum fyllt med saker, tavlor, verktyg, möbler, allt utan någon som helst ordning.
**Granskning:** 6x9x2,5m. Rummet är fyllt med sådana saker som de båda trollkarlarna skulle ha med sig in i dödsriket. Där finns 2 mumifierade hästar. 2 mumifierade hundar, 2 mumifierade män (slavar), 2 mumifierade kvinnor (slavinnor), 16 urnor med olika grödor, 2 uppsättningar med allahanda verktyg, 2



tavlor (en på Kobler och en på Swarzard), 2 gobelänger , 2 vinflaskor, 2 stora sköldar, 2 kedjebrynjor, 1 flaska.
**Dolda ting:** Flaskan är magisk och en FRAMMANA/SKICKA BORT UNDIN 3 är placerad i den.
**Skatter:** Allt det ovan nämnda, med undantag av den magiska flaskan är värt 3000sp. Flaskan i sig är värd 2500sp.
**SL:** Att granska detta rum tar dubbelt så lång tid som vanligt.

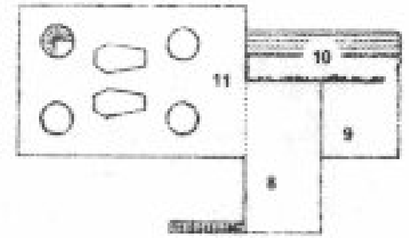
## 6.7 Gravkammare

**Överblick:** Ett större rum innehållande två sarkofager.
**Granskning:** 6x6x2,5m. Sarkofagerna är stora, över 2m långa och nästan 1/2m breda.
**Finna dolt** Den bortre sarkofagen har en lös botten som kan upptäckas när man tagit bort locket.
**Bestar:** I den närmaste sarkofagen bor ett spöke.
**SL:** Öppnar spelarna sarkofagen anfaller spöket genast. Öppnar spelarna sarkofagen med trappan tar sig spöket ut igenom den sarkofag den vilar i och anfaller spelarna. Spöket anfaller på samma sätt som står beskrivet i regelboken dvs. KRA mot KRA på motståndstabellen.

## 6.8 Förkammare till gravvalvet

**Överblick:** Avlångt rum med bortre delen av vänstra långväggen täckt av ett fällgaller, på bortre väggen sitter ett vinschhandtag.
**Granskning:** 3x6x2,5. Genom fällgallret kan man se en gravkammare, 2 sarkofager omgärdade av fyra stora pelare. Om spelarna säger att de särskilt undersöker vinchhandtaget så låt dem upptäcka det lilla vridhandtaget som sticker ut ur väggen strax under vinschhandtaget.

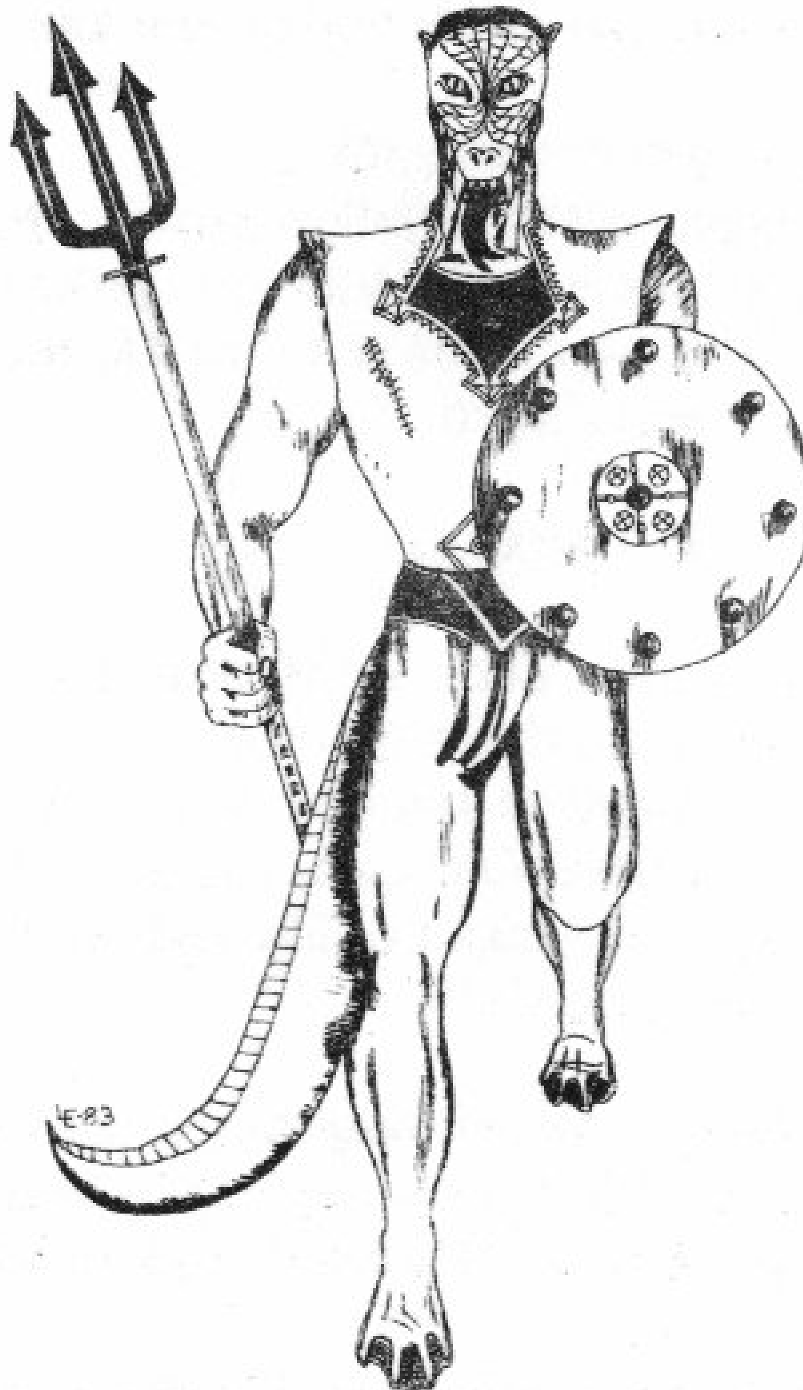
Vinchhandtaget är i detta läget vänt mot långväggen utan fällgaller, försöker spelarna hissa fällgallret med vinchen öppnas istället den hemliga dörren till rum 9. Ändras vridhandtagets läge öppnas fällgallret med vinschen. Skulle någon försöka lyfta gallret har det STO 30.
**Dolda ting:** Dörren mot 9 från detta hållet kan dörren endast öppnas med vinschen.




## 6.9 Lejonkammaren

**Överblick:** Litet rum innehållande diverse prylar, samt fyra reptilkrigare som ser ganska hotfulla ut.
**Granskning:** 3x3x2,5m. I det ena hörnet ligger 3 lejonskelett

I det bortre vänstra hörnet hänger ett draperi, som skymmer det hål i väggen som reptilmännen gjort.
**Bestar:** 4 st reptilkrigare: Shhass, Flll, Zapp och Viss.
**Skatter:** Zapp har en ring med OSYNLIGHET-2. Vis har en helande dryck som läker 2T6 skador. De har också sammanlagt 260sp.
**SL:** Försöker spelarna att granska rummet går reptilmännen till attack, likaså om de kommer in i rummet vattenvägen. Zapp använder gärna sin ring om han tycker sig höra misstänkta ljud. De tycker absolut inte om att få sin hemliga gång avslöjad. Reptilmännen har hittat rummet av en slump, genom att de följde den hemliga vattenkanalen som ledde från havet. De har gjort rummet till



sin boning och tagit dit alla sina tillhörigheter.

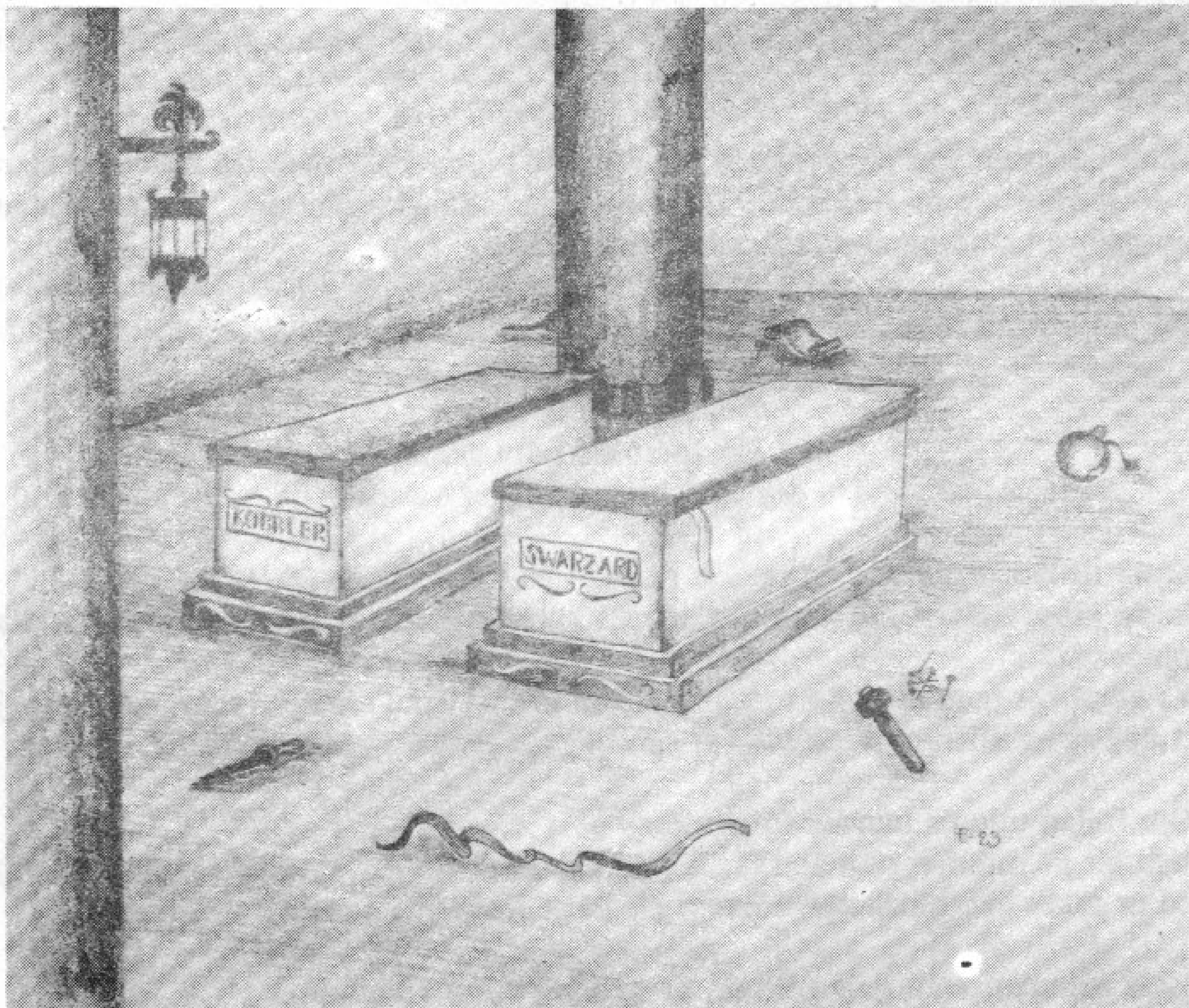
## 6.10 Reptilkrigarnas hemliga ingång

**Överblick:** Halva rummet är en smal gång med oregelbunden vägg, andra halvan vatten.
**Granskning:** 2x6x1.8m. Uppenbarligen har reptilmännen själva gjort den smala gången.

Vattnet är 1m djupt, kanalen försvinner ut genom den högra kortväggen, genom ett hål som ligger lägre än vattenlinjen.
**SL:** Kanalen förser fällan i rum 12 med vatten, detta kan dock ej upptäckas härifrån.

Det är svårt för spelarna att ta sig ut till havet genom vattenkanalen då tunneln hela tiden går under vattenytan, såvida de inte bärs av en 2-3 gradens UNDIN (beroende på personens STO.

## 6.11 Gravkammaren



**Överblick:** Ett stort rum innehållande två sarkofager och fyra stora pelare.
**Granskning:** 6x9x2,5m. Sarkofagerna innehåller två mumier (Swarzard och Kobbler).
**Dolda Ting:** Dold dörr i den högra, bortre pelaren. Dörren går inåt och är självstängande. På dörrens insida finns inget handtag. På insidan finns en spiraltrappa som går 3 meter neråt. Där nere finns korridoren som leder mot skattkammaren.
**Bestar:** 2 mumier, Swarzard och Kobbler.
**SL:** Öppnar spelarna sarkofagerna en i taget måste de kämpa mot mumierna, öppnar de båda sarkofagerna kommer mumierna att kämpa mot varandra.

## 6.12 Skattkammaren

**Överblick:** Ett stort fykantigt rum, med dörren placerad en bit ut i korridoren. Mitt i rummet står en stor träkista, på motsatta väggen en stor hallspegel.
**Granskning:** 6x6x2,5 + 1x1x2,5m. På träkistans lock finns inget lås, den är bara försedd med två »gångjärn» gjorda av skinnbitar. Träkistan är omöjlig att flytta.

Inuti träkistan står en järnkista, den passar precis i träkistan på bredden, men är 40cm. kortare än träkistan. Tittar man ner i de springor som blir på sidorna kan man urskilja handtag fästade i järnkistan.

På järnkistans lock finns en silverbricka fastnitad. I den står ingraverat:

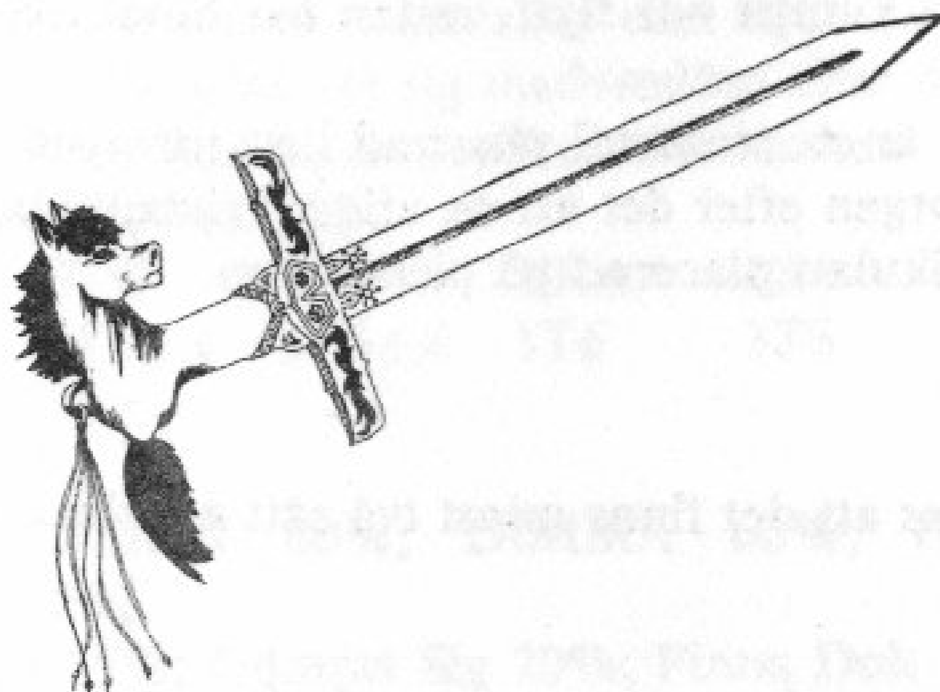
För fosterland och kung
Fast kistan är tung
Om Du försöker lyfta skatten
Du dig över huvudet tager vatten.

Strax nedanför hänger en nyckel fästad i en tunn silvertråd.
**Dolda Ting:** Endast om man slår sönder eller demonterar träkistan kan en fälla upptäckas.
**SL:** Försöker man att lyfta upp järnkistan ur träkistan utlöses fällan. Den går ej att upptäcka utifrån. Träkistan är omöjlig att flytta då den är fästad i golvet.

Om fällan utlöses händer följande:
I den bit av rummet som är 1x1x2,5m. (vid dörren) faller ett stenblock (STO 45) ned ur taket och blockerar dörren. Ur hålet forsar in vatten från rum 10.

Hela rummet, från golv till tak, är vattenfyllt på 10 minuter.

**Skatter:** Hallspegeln som är belagd med silverinläggningar är värd 450sp. Järnkistan innehåller Swarzards magiska spikklubba som innehåller



FÖRÄNDRA 4 och ILLUSION 4. Chansen att aktivera den: Lyckokast. Demonsvärdet Dziggetai. I svärdet finns en demon med INT 10 och KRA 7. Demonen kan BLIXT, VÄSSA/FÖRSLÖA, KONTROLLERA, LJUS/MÖRKER och LYFT. Samtliga till 50%. För att ta kontroll över demonen krävs ett slag på motståndstabellen, KRA mot KRA. den som lyckats med slaget kan hålla kontrollen över demonen. Kontrollen varar tills personen dör. Skulle personen bli medvetslös kan demonen bryta kontrollen genom att lyckas med ett eget slag KRA mot ägarens KRA.

Kistan innehåller också en diamantbesatt bägare värd 1200sp. 4 juveler a 200sp samt 20gt. och 14sp.



# 7 Trollkarlarnas borgar

Skulle spelarna bestämma sig för att undersöka borgarna på Simenov och Menov kommer de att finna att båda borgarna ligger i ruiner. En del av de svartalfer som skulle bevaka kumlet har flytt, resten har blivit trollmat.

Allt som står att finna är en piedestal placerad i ett tornrum i Lokfastes borg. Undersöker spelarna borgen efter det att de utlöst kristallkulans FÄLLA kommer de att finna kristallkulan placerad på piedestalen.

# 8 Avslutning

Avslutningsvis kan sägas att det finns minst två sätt att klara sig ifrån en utlöst fälla

1. Om spelarna kränger av sig tyngre pansar och simmar, med lätt packning, så fort rummet är vattenfyllt, upp till rum 10.

2 Om spelarna funnit flaskan med undinen kan denne föra upp en spelare/SR till rum 10.

(3 Om endast en spelare återstår och denne har undinen kan undinen föra spelaren ut genom vattentunneln).



# 9 Lyktgubbar

Lyktgubbar är små intelligenta varelser som lever i mossar och kärr. P g a att de är så svaga har de fått ta magin till hjälp för att överleva. Det går till så att de med trollformler försöker leda människor eller djur ner i brunnar, sjöar eller utför stup för att de där skall slå sig medvetslösa eller dö. De hämtar därefter kropparna och bär hem dem till sin jordkula, som oftast är belägen under något lövträd, och gör gryta på köttet.

| STY | KRO | STO | INT | KRA | SKI | KAR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2T4 | 2T6+6 | 1T4+4 | 3T6+6 | 5T6 | 3T6 | 2T4 |

**Förflyttning:** 24 m/SR
**Bepansring:** ingen
**Trollformler:** ILLUSION 60%; DIMMA 60%; OSYNLIGHET 60%; LJUS/MÖRKER 60%.
**Färdigheter:** Smyga 75%; Gömma Sig 70%; Finna Dolt 50%

Lyktgubbar samarbetar oftast i grupper om 1T4 + 1st.

En typisk lyktgubbe manöver går till som följer:
I antingen skymningen eller gryningen låter Lyktgubbarna offren uppslukas av DIMMA, därefter gör en annan en ILLUSION av en svag lykta som förflyttar sig, lockande offren att följa efter för att undersöka vad det kan vara. De manövrerar såväl ILLUSION som DIMMA så att offren trampar ner i någon djup håla eller trillar ut för ett stup.

Lyktgubbar är också barnsligt förtjusta i magiska föremål, deras jordkulor innehåller i många fall något magiskt föremål. Men att försöka tvinga en lyktgubbe att avslöja var han bor kan bli en dyrköpt erfarenhet, för att lyktgubbar är listiga som rävar och ej sällan har de gjort fällor runt eller i sina jordkulor.

# 10 Nya besvärjelser

## 10.1 DIMMA

**Räckvidd:** 60 m.
**Varaktighet:** 15 min. Denna trollformel åstadkommer dimma. Denna dimma kan placeras var som helst utomhus och är 3x3x3 m. Sikten i en första gradens DIMMA är 1 m. Varje grad utöver den första kan antingen lägga till 3 m på valfri ledd eller minska sikten. En andra gradens DIMMA ger 1/2 m sikt, en tredje graden 1/3 m sikt osv.

Dimman kan lösas upp när helst den som lagt formeln så önskar, eller om en SKINGRING övervinner formelns grad. Under den tid som magikern koncentrerar sig får han/hon full kontroll över dimman och kan förflytta den som han/hon vill. Om trollkarlen tvingas att slåss eller att koncentrera sig på något annat, stannar dimman.

## 10.2 FÄLLA

**Varaktighet:** Special.
**Räckvidd:** Beröring

Besvärjelsen FÄLLA skapar en magisk fälla. Den kan placeras på en dörr, låda, fönster, bok, golvplatta eller dylikt. Fällan varar tills den utlöses genom att någon eller något öppnar dörren, lyfter lådan, slår upp boken, går på golvplattan, krossar fönstret eller motsvarande. Fällan kan ej upptäckas med Finna Dolt men väl med SYN eller VARSEBLIVNING (om fälla specificerats). Den kan inte tas bort med Desarmera Fällor utan endast med SKINGRING.

En FÄLLA som utlöses orsakar i sig självt ingenting utan för att få någon effekt måste man ha placerat en annan besvärjelse i FÄLLA redan när den kastades. Denna andra besvärjelse får effekt när FÄLLA utlöses och varar sedan sin normala varaktighet. Dess grad får inte vara högre än graden på FÄLLA. Om besvärjelsen skall påverka något speciellt så måste vad och hur specificeras när fällan skapas. T. ex. en MINSKA 6 i en FÄLLA 6, som placeras på en dörr, skulle kunna kopplas så att den som öppnar dörren minskar 6 poäng i STO. Om besvärjelsen normalt kräver ett KRA mot KRA slag på motståndstabellen måste 3xgraden av FÄLLA övervinna offrets KRA på motståndstabellen.

# Tvillingbergen

Kan Du hitta trollkarlarna Kobbler och Swarzards gömda skatt?

Ett spännande äventyr med utgångspunkt från den lilla byn Vindpina. Spelarna möter fruktansvärda faror och finurliga fällor på sin väg mot de numera döda trollkarlarnas skatt. En skatt som lär överträffa det mesta...

Äventyret lämpar sig för relativt erfarna karaktärer.



# Tabell över samtliga monster

| | STY | KRO | STO | INT | KRA | SKI | KAR | Vapen | A/P/T* | Skada | Abs. | Rustning | Abs/Totala SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2st Dvärgar | | | | | | | | | | | | | |
| Gorin | 16 | 14 | 5 | 13 | 13 | 15 | 12 | Stridsyxa | 70/40 | 1T8+2+1T6 | 15 | Kedjebrynja | 5/14 |
| | | | | | | | | Liten sköld | -/60 | - | 8 | | |
| Drego | 18 | 14 | 8 | 11 | 15 | 13 | 3 | Armborst | 40/- | 2T6+2 | 10 | Kedjebrynja | 5/14 |
| | | | | | | | | Stridsyxa | 40/20 | 1T8+2 | 15 | | |
| 4st Troll | | | | | | | | | | | | | |
| Valken | 18 | 15 | 17 | 10 | 10 | 13 | 8 | 2H-klubba | 40/20 | 2T8+1T6 | 20 | Fjällbrynja | 4/15 |
| Gasko | 17 | 15 | 18 | 8 | 12 | 13 | 9 | 2H-klubba | 35/35 | 2T8+1T6 | 20 | Fjällbrynja | 4/15 |
| Billemo | 22 | 16 | 11 | 15 | 10 | 10 | 8 | 2H-spjut | 55/25 | 1T8+1+1T6 | 15 | Fjällbrynja | 4/16 |
| Dardnull | 18 | 14 | 16 | 8 | 14 | 11 | 6 | Spikklubba | 35/15 | 1T10+1T6 | 20 | Fjällbrynja | 4/14 |
| | | | | | | | | Stor sköld | -/30 | - | 16 | | |
| 2st Lyktgubbar | | | | | | | | | | | | | |
| Fog | 5 | 10 | 6 | 14 | 12 | 8 | 4 | DIMMA | 140 | - | - | Ingen | 0/10 |
| Mist | 4 | 11 | 7 | 18 | 9 | 8 | 5 | ILLUSION | 80 | - | - | Ingen | 0/11 |
| | | | | | | | | OSYNLIGHET | 60 | - | - | | |
| 3st Reptilmän | | | | | | | | | | | | | |
| Hss | 14 | 13 | 14 | 9 | 12 | 8 | 10 | 1H-treudd | 60/50 | 1T6+1 | 15 | Hud | 3/13 |
| | | | | | | | | Bett | 40/ - | 1T8+1 | - | | |
| Ahrr | 15 | 13 | 16 | 7 | 10 | 12 | 3 | 1H-treudd | 40/35 | 1T6+1+1T6 | 15 | Hud | 3/13 |
| | | | | | | | | Bett | 40/ - | 1T8+1 | - | | |
| Purr | 9 | 17 | 12 | 12 | 12 | 9 | 9 | 1H-treudd | 40/35 | 1T6+1 | 15 | Hud | 3/17 |
| | | | | | | | | Bett | 40/ - | 1T8+1 | - | | |
| 5st Skelett | | | | | | | | | | | | | |
| A | 11 | 6 | 6 | 0 | 1 | 13 | 0 | 2H-yxa | 60/60 | 2T8+2 | 15 | Kedjebrynja | 5/6 |
| B | 11 | 6 | 6 | 0 | 1 | 13 | 0 | 2H-yxa | 60/60 | 2T8+2 | 15 | Kedjebrynja | 5/6 |
| C | 10 | 7 | 7 | 0 | 1 | 10 | 0 | 2H-spjut | 60/30 | 1T8+1 | 15 | Kedjebrynja | 5/7 |
| D | 10 | 7 | 7 | 0 | 1 | 10 | 0 | 2H-svärd | 30/15 | 2T10 | 20 | Kedjebrynja | 5/7 |
| E | 10 | 7 | 7 | 0 | 1 | 15 | 0 | 1H-spjut | 60/10 | 1T6+1 | 15 | Kedjebrynja | 5/7 |
| | | | | | | | | Liten sköld | -/60 | - | 8 | | |
| 5st Giftormar | | | | | | | | | | | | | |
| A | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 17 | 1 | Hugg | 60/ - | 1T4+gift | 0 | Ingen | 0/3 |
| B | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 17 | 1 | Hugg | 60/ - | 1T4+gift | 0 | Ingen | 0/3 |
| C | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 16 | 1 | Hugg | 60/ - | 1T4+gift | 0 | Ingen | 0/3 |
| D | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 15 | 1 | Hugg | 60/ - | 1T4+gift | 0 | Ingen | 0/3 |
| E | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 18 | 1 | Hugg | 60/ - | 1T4+gift | 0 | Ingen | 0/3 |
| 4st Reptilmän | | | | | | | | | | | | | |
| Shhass | 11 | 12 | 12 | 15 | 13 | 14 | 2 | 1H-treudd | 40/40 | 1T6+1 | 15 | Hud | 3/12 |
| | | | | | | | | Bett | 45/ - | 1T8+1 | - | | |
| Flll | 12 | 12 | 14 | 9 | 11 | 13 | 3 | 1H-treudd | 40/40 | 1T6+1 | 15 | Hud | 3/12 |
| | | | | | | | | Liten sköld | -/40 | - | 8 | | |
| | | | | | | | | Bett | 45/ - | 1T8+1 | - | | |
| Zapp | 8 | 15 | 12 | 11 | 12 | 11 | 2 | 1H-treudd | 40/40 | 1T6+1 | 15 | Hud | 3/15 |
| | | | | | | | | Bett | 45/ - | 1T8+1 | - | | |
| Viss | 13 | 14 | 15 | 12 | 10 | 11 | 2 | 1H-treudd | 60/50 | 1T6+1+1T6 | 15 | Hud | 3/14 |
| | | | | | | | | Liten sköld | -/40 | - | 8 | | |
| | | | | | | | | Bett | 60/ - | 1T8+1 | - | | |
| | | | | | | | | BLIXT | 80 | | | | |

*A/P/T = Attack/Parering/Trollformler, förmåga i procent.

*Denna sida kan du ta ut ur ditt äventyr och ha vid sidan om för att få en bättre överblick över monstren.*

# Rättelser

# till

# Tvillingbergen

**Mumier**

En mumie är vanligtvis en välbärgad och mäktig person som har behandlats med en speciell salva som endast alkemister kan framställa. Denna gör att anden stannar kvar i kroppen. Om minsta del av kroppen missata vid balsameringen kan anden ta sig ut, och göra hela proceduren värdelös.

STY 3T6
KRO 6T6
STO 3T6
INT 2T6
KRA 1T6+12
SKI 2T6+ 3
KAR 1

Attacker

| Vapen | % | Skada |
|---|---|---|
| Näve | 70 | 2T4 |
| Ev vapen | 60 | Beror på vapnet |

Förflyttning

12m/SR

Specificering:

När man ser en mumie jämför man mumiens KRA mot offrets INT på motståndstabellen, vinner mumien blir offret stelt av skräck i 30-KRO minuter. Mumier har lätt för att fatta eld; de har bara sin KRAx2 för att ej fatta eld vid brand(se sid 21).

Skatter:

I en mumies gravkammare finns det i allmänhet 1T10 GT och 2T20 SP. På sig har en mumie 2T6 smycken.

Färdigheter

Smyga Ljudlöst 40%

Bepansring

Vanligtvis 1poäng tyg, men det kan variera.

| | STY | KRO | STO | INT | KRA | SKI | KAR | Vapen | A/P/T | Skada | Abs | Rust. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Swarzard | 9 | 20 | 7 | 5 | 15 | 8 | 1 | Näve | 70 - | 2T4 | - | 1P tyg |
| Kobbler | 6 | 18 | 9 | 9 | 18 | 5 | 1 | Näve | 70 - | 2T4 | - | 1P tyg |
| Spöke | - | - | - | 9 | 7 | - | - | Special | | | | |